


A Personal Narrative of Playing the Mobile Game Hamster Combat with Consideration of Its Cultural and Communicative Implications: An Autoethnographic Study

Hossein Hassani , Assistant Professor, Department of Cyberspace Studies, Communication Research Institute, Research Institute for Culture, Art, and Communication, Tehran, Iran.
Email: hassani@ricac.ac.ir

Extended Abstract

Introduction: This autoethnographic study examines Hamster Combat, a blockchain-based “tap-to-earn” game on Telegram that gained massive popularity among Iranian users in early 1403 (2024). Despite national efforts to promote domestic messaging apps, the game reinforced reliance on Telegram, challenging digital sovereignty policies. Its simple mechanic—tapping a screen to earn virtual coins with promises of future cryptocurrency rewards—drew millions, transforming it into a widespread digital behavior. The study aims to analyze the game’s engagement mechanisms and its broader social, cultural, and psychological implications, positioning it as a reflection of shifts in digital life under Web3 economies.

Method: The research employs an autoethnographic approach inspired by Ellis, Adams, and Bochner. The author reflects on their personal experience of playing Hamster Combat for three months (June 10, 2024 - October 5, 2024). Data were collected through personal observation, media reports, user discussions on social platforms, news articles, and official game documents such as the Hamster Combat Whitepaper. The narrative traces a journey from initial skepticism to deep immersion and eventual critical realization, highlighting the game’s addictive design and its impact on daily routines.

Findings: The analysis reveals several interconnected themes. First, the game uses advanced gamification—daily combos, leaderboards, unlockable content, and rewards—to sustain engagement, creating a feedback loop that turns play into a compulsive habit. This reflects the economy of attention, where user time and focus are monetized. Second, the boundary between leisure and labor dissolves, as tapping becomes a form of digital labor driven by the promise of income. However, most users earned negligible returns, exposing a system of digital exploitation where developers profit while users invest time and energy.

A core mechanic—inviting friends—leads to the commodification of intimacy, where personal relationships are instrumentalized for in-game advancement. Players form what Byung-Chul Han (2017) calls a digital swarm: isolated individuals competing without solidarity or collective identity. The game also alters daily routines; micro-breaks once used for mental recovery are now filled with gameplay, indicating a shift from critical detachment to psychological immersion.

Ultimately, widespread user disillusionment emerged. The promised financial rewards failed to materialize. One top-ranked Iranian player reported earning only \$600 despite massive effort, while the game's token value plummeted after listing. Most active users received only \$10-15 in airdrops, a stark contrast to the game's claimed potential.

Conclusion: Hamster Kombat is more than entertainment; it is a cultural phenomenon reflecting the dynamics of Web3 and attention economies. The autoethnographic account shows how such games exploit human psychology, social ties, and economic aspirations. While it offers a narrative of democratized earning, it ultimately fosters digital alienation, exploitation, and behavioral addiction. The study calls for greater critical media literacy and regulatory awareness. It also advocates for autoethnography as a valuable method for studying lived digital experiences often overlooked by mainstream research. The game serves as a cautionary tale about the hidden costs of gamified labor and the erosion of leisure in platform capitalism.

Keywords: Telegram, mobile game, blockchain game, Hamster Kombat, Autoethnography.

مطالعه خوداتنوگرافی بازی موبایلی همستر کامبت با ملاحظه پیامدهای فرهنگی و ارتباطی آن

حسین حسینی^۱

چکیده

هدف این مقاله تحلیل فردی بازی موبایلی همستر کامبت است. طی نیمه اول سال ۱۴۰۳ همستر کامبت به یکی از کردارهای مجازی بخش قابل ملاحظه‌ای از کاربران تلگرام تبدیل شد. با وجود اقدامات حکمرانی و سیاست‌گذاری قابل ملاحظه برای توسعه پیام‌رسان‌های بومی، ظهور ناگهانی بازی بلاکچین محور همستر کامبت، بازگشت به تلگرام و افزایش کاربری آن، مجموعه این اقدامات را به چالش کشید. سادگی و سهولت بازی و رؤیای درآمدزایی آسان صرفاً از طریق ضربه زدن روی صفحه نمایش موبایل، کاربران ایرانی فراوانی را با این بازی درگیر کرد. این مطالعه با هدف مطالعه سازوکارهای درگیرسازی این بازی و ملاحظه پیامدهای اجتماعی و ارتباطی آن انجام شد. روش این مطالعه مبتنی بر خوداتنوگرافی است که طی آن تجربیات شخصی نویسنده در زمینه اجتماعی فرهنگی گسترده‌تر مورد تحلیل قرار می‌گیرد. نتایج نشان می‌دهد که این بازی فراتر از یک سرگرمی ساده، بازتاب‌دهنده تحولات گسترده در فضای دیجیتال مبتنی بر اقتصاد وب ۳ است. از جمله مضامین اصلی، می‌توان به اقتصاد توجه و ایجاد عادت‌های دیجیتال، تجاری‌سازی روابط انسانی و تناقض میان فردگرایی و اجتماع‌گرایی اشاره کرد. همستر کامبت با طراحی مکانیزم‌هایی چون «کمبو روزانه»، کاربران را به مصرف مستمر وقت و انرژی خود واداشته و از روابط انسانی برای سودآوری بهره‌برداری می‌کند. درعین حال، با تقویت فردگرایی و رقابت‌جویی، به جای ایجاد روحیه جمعی، جامعه‌ای «رمه‌وار» و بدون انسجام را بازنمایی می‌کند. این بازی همچنین پیوند عمیقی با سیاست‌های پلتفرمی و فرهنگی دارد و عادات و رفتار کاربران را دستخوش تغییر می‌سازد، به طوری که سرگرمی اولیه به نوعی وابستگی دائمی تبدیل می‌شود.

واژگان کلیدی

تلگرام، بازی موبایلی، بازی بلاکچینی، همستر کامبت، خوداتنوگرافی.

مقدمه

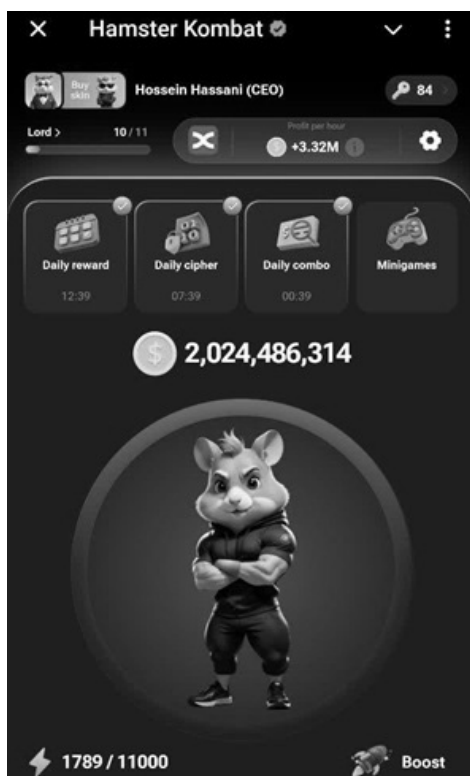
هدف این مقاله روایت تجربه شخصی انجام بازی همستر کامبت از طریق پیوند زدن آن با زمینه بزرگتر فرهنگی ارتباطی انجام این بازی تلگرامی در ایران است. علاوه بر فرهنگ فضای مجازی که از طریق برخی پژوهش‌های کلان مقیاس (همانند پیمایش ملی رسانه‌های اجتماعی، ۱۴۰۳) مورد مطالعه و تحلیل قرار می‌گیرد، برخی خرده‌فرهنگ‌ها یا ریزفرهنگ‌های مجازی نیز در ذیل این فرهنگ عام شکل می‌گیرند و جماعتی از کاربران را درگیر می‌کنند؛ اما از جانب پژوهش‌های جریان اصلی مورد غفلت قرار می‌گیرند. پژوهش‌های جریان اصلی درباره پلتفرم‌های دیجیتال و رسانه‌های اجتماعی بر مسائلی چون مصرف و اعتماد متمرکزند؛ اما موضوعات پیچیده‌تر و بااهمیتی همانند تجربه‌های عاطفی، ارتباطات حسی، امیال و تنش‌زایی‌ها و تنش‌آفرینی‌هایی که به واسطه ریزقابلیت‌هایی همانند لایک و استوری و تعداد دنبال‌کننده از منظر روان‌شناختی و روابط نزدیک با گروه جماعت نزدیک ایجاد می‌شوند، غفلت می‌کنند. باوجوداین، این ریزفرهنگ‌ها که پیرامون این موضوعات زیست روزمره کاربران را آکنده می‌کنند و می‌سازند، توجه تعداد قابل توجهی از کاربران را به خود تخصیص می‌دهند و هرچند ممکن است زودگذر باشند، تجربه هرروزه گروه‌هایی از افراد اجتماع هستند. به همین دلیل، بازی تلگرامی همستر کامبت و تعاملات، ارتباطات، هنجارها، تراکنش‌ها و حتی رؤیاهایی که بر مبنای آن و پیرامون آن شکل گرفتند و تجربه روزمره گروه قابل ملاحظه از کاربران را شکل داد و ریزفرهنگی که بر مبنای آن شکل گرفت و حتی در دستور کار فرهنگ‌پژوهشان و رسانه‌های اصلی قرار گرفت شایسته توجه است.

بازی همستر کامبت در دسته اپ‌های کوچک پیام‌رسان جهانی تلگرام قرار می‌گیرد و لمس دیجیتال به‌مثابه شکلی از ارتباط و تعامل روزمره ما با صفحه نمایش تلفن هوشمند را وارد مرحله جدیدی می‌کنند (Jewitt et al., 2020). ضربه زدن مداوم بر روی صفحه‌نمایش، به‌مثابه شکل نوینی از ارتباط با ماشین، ارتباط ما با خودمان (خواسته‌ها و رؤیاهای)، با یک موجود خلق شده دیجیتالی (همستر) و تعامل با دیگری‌ها (سازندگان بازی، جماعت بازیکنان، طرف‌های تسهیل‌کننده خدمات بازی) را تعریف می‌کند و بسط می‌دهد. از طرف دیگر، جایگزین شدن انگشت با دست در انجام کنش به شکلی که بیونگ چول هان (۲۰۱۷) توضیح می‌دهد، تحول اساسی پیدا می‌کند. هان اعتقاد دارد که انسان

جدید به جای کاربرد دست^۱ یا عمل کردن^۲ (که ارتباط وثیقی با هم داشته‌اند)، با کار بست انگشت^۳ تنها در جستجوی بازی و لذت است و لذت و نه کار هستی او را تعریف می‌کند. «در آینده غیرمادی آینده انسان به جای اینکه به مثابه یک کارکننده، هومو فابر، تعریف شود، به عنوان یک بازیکن - هومو لودنس - تعریف می‌شود» (Han, 2017: 32). شاید بتوان با فرار رفتن از دیدگاه هان، مدعی شد که به واسطه همستر کامبت و بازی‌های مشابه آن، ضربه‌زنی مداوم انگشت مبنا بر روی صفحه نمایش، مرز بین لذت و کار محو می‌شود و لذت در جستجوی سود مادی هستی انسان را شکل می‌دهد و انسان به جای اینکه بازی کند که لذت ببرد، لذت می‌برد که کار کند (نفع مادی ببرد)؛ بنابراین، لذت نیز از معنای خود تهی می‌شود و لذت و فراغت به عنوان زمانی که شخص از کار، اجبار و مسئولیت رهایی می‌یابد، یک بار دیگر بار فرساینده کار را بر انسان تحمیل می‌کند. یک اهمیت دیگر انجام این مطالعه، ثبت تجربه جمعی گروهی از کاربران به واسطه بیان تجربه فردی برای ثبت برای مطالعات آتی درباره فرهنگ مجازی ایرانیان است. همه این ویژگی‌های خاص، همستر کامبت را برای تحلیل ژرف‌تر و کاوش در ابعاد پیچیده‌تر تعامل کاربر با آن و معنایی که فرد به آن می‌دهد، واجد اهمیت می‌کند.

همستر کامبت که در اوایل سال ۱۴۰۳ رفته‌رفته به شکل ناگهانی مورد توجه عموم کاربران و سپس برخی پژوهش‌ها و مراکز پژوهشی قرار گرفت (برای نمونه؛ شاکری، ۱۴۰۳)، از این نظر شایسته توجه است که شمار زیادی از کاربران ایرانی را مجذوب خود کرد و در حوزه عمومی کاربران زیادی مشاهده می‌شدند که با رویای ثروتمند شدن آسان مشغول ضربه زدن مداوم روی صفحه گوشی بودند و کشف امکان ضربه زدن همزمان با چند انگشت و افزایش سرعت آن برای انداختن سکه‌های بیشتر و تلاش برای صعود در سلسله‌مراتب قدرت و رسیدن به جایگاه خالق^۴ (با دارا بودن ۱۸ میلیارد سکه) لذت می‌بردند. به عنوان فردی که از ۵ تیر ۱۴۰۳ تا اواخر شهریور ۱۴۰۳ یکی از بازیکنان پرکاره، به شکلی نسبی، همستر کامبت بودم و با انجام کنش‌های مختلف مرتبط با بازی، بیش از دو میلیارد سکه و بیش از سه میلیون و سیصد هزار پرافیت (سود) گردآوری کردم (شکل ۱)، تلاش می‌کنم روایتی مبتنی بر حقیقت از تجربه درگیری سه ماهه با این بازی تلگرامی را روایت کنم.

1. Handling
2. Acting
3. Finger
4. Creator
5. Heavy player



شکل ۱. تصویر صفحه اول همستر کامبت نویسنده در آخرین روزهای بازی

هدف اصلی این روایت، ارتباط دادن تجربه شخصی با زمینه فرهنگی و ارائه تحلیلی واقعی از کردارهایی است که پیرامون این بازی شکل گرفت و دست کم بخش قابل ملاحظه‌ای از کاربران را درگیر خود کرد. همستر کامبت اولین بازی از این نوع است که به سرعت توانست کاربران قابل توجهی را در برخی کشورها از جمله ایران را درگیر خود کند. همچنان در بخش روش‌شناسی توضیح خواهم داد، ماهیت روایی یا قصه‌گویانه در خوداتنوگرافی، محقق را وادار می‌کند، برمی‌انگیزد که سبک علمی مرسوم نگارش متن علمی فاصله بگیرد و بر بعد زیبایی‌شناسی و ادبی آن بیفزاید. باوجود این، هدف توصیف و تحلیل و کوشش به منظور «افزودن» به دانش کنونی و درک ابعاد ناشناخته مانده و نادیده گرفته شده تعامل فردی ما با فناوری‌های دیجیتالی جدید است. جستجو در پایگاه‌های اطلاعاتی گوناگون از جمله گوگل اسکالر نشان داد که تاکنون مطالعه‌ای درباره همستر کامبت انجام نشده یا دست کم نتایج آن هنوز منتشر نشده است؛ بنابراین، این مقاله از این نظر بدیع است. از طرف دیگر، روش تحلیل این

پژوهش نیز گرچه حدود بیش از دو دهه توسط یک استادان ارتباطات معرفی شده؛ اما تاکنون در جامعه علمی ایران تاکنون این روش مورد توجه قرار نگرفته است و بنابراین، می‌تواند از این نظر نیز نوآورانه باشد.

ادبیات مفهومی و نظری

در این بخش مقاله ابتدا، به بحث مفهومی پرداخته می‌شود و سپس رویکردهای نظری‌ای را که می‌تواند به بازی کریپتویی همستر کامبت کمک کند، ارائه می‌شوند.

۱. مفاهیم

تلفن همراه و بازی‌های موبایلی

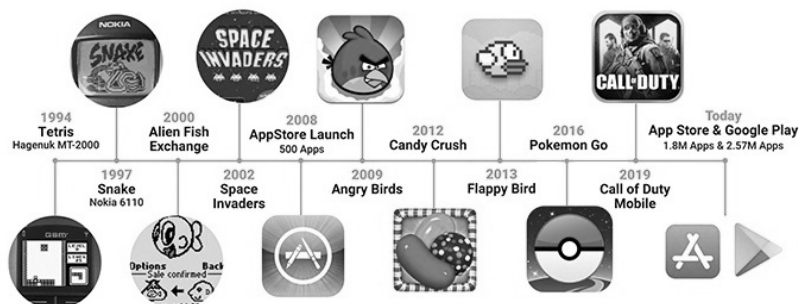
صنعت بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای که نیای بازی‌های موبایلی کنونی محسوب می‌شود، سابقه‌ای طولانی دارد. ورود بازی پنگ به دنیای رایانه و نقش تحول‌آفرین آن در آینده جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان (کوثری، ۱۳۸۷) و تحولات متعاقب آن از جمله رشد صنعت سودآور بازی برای هیچ‌کس قابل پیش‌بینی نبود.

بازی‌های ویدئویی نوعی بازی الکترونیکی محسوب می‌شوند که شامل تعامل با واسط کاربری برای تولید بازخوردهای بصری در یک ابزار بازی از قبیل تلویزیون، نمایشگر رایانه یا صفحه لمسی تلفن همراه هوشمند است. بازی‌های ویدئویی معمولاً کاربران یا بازیکنان را در فعالیت‌های گوناگونی از قبیل حل معما، رقابت در ورزش، مبارزه با حریفان، کاوش در دنیاهای مجازی یا تعامل درگیرانه در تجربه‌های داستان‌گویی غوطه‌ورانه وارد می‌کنند و برای ارتقاء تجربه بازیکنان از سازوکارهای بازی تعاملی، جلوه‌های ویژه صوتی و موسیقی را به کار می‌گیرند.

فارغ از اینکه صنعت بازی طی چند دهه گذشته تاکنون چه مراحل را طی کرده است، وجه تمایز مطالعات بازی از رشته‌های دیگری که مطالعاتی را در مورد بازی‌ها انجام دادند، تأکید بر بازی‌ها به‌منزله شکلی خاصی از فرهنگ است. دلیل تبدیل شدن بازی به شکلی قابل توجه از فرهنگ عامه‌پسند طی دهه‌های گذشته است. بازی‌ها طی دهه‌های گذشته از کلپ‌های بازی و اتاق کودکان و نیز صفحه نمایش رایانه‌ها خارج شده‌اند و اکنون در ابزارهای چندکارکردی از جمله تلویزیون‌های تعاملی و تلفن‌های همراه در دسترس قرار دارند (Mayra, 2008: 13).

بازی‌های موبایلی در اصل برای ابزارهای متحرک همانند تلفن‌های همراه هوشمند

و تبلت‌ها طراحی شده‌اند. هرچند بازی‌های موبایلی سابقه‌ای طولانی‌تر از معرفی تلفن همراه هوشمند در سال ۲۰۰۷ دارند. تاریخچه بازی‌های موبایلی به دهه ۱۹۹۰ برمی‌گردد. در سال ۱۹۹۴ بازی تتریس در گوشی موبایل هاگنوک ام.تی. ۲۰۰۰ معرفی شد؛ اما معرفی بازی سنیک یا مار توسط نوکیا برای گوشی ۶۶۱۰ این شرکت در سال ۱۹۹۷ سبب محبوبیت جهانی بازی موبایلی شد (Karthikeyan, 2023). بازی‌های موبایلی ژانرهای مختلفی دارند؛ اما عموماً در مقایسه با کنسول یا بازی‌های رایانه شخصی فصل‌های بازی کوتاه‌تری دارند و این موضوع سبب می‌شود تا برای بازی در حال حرکت^۱ یا سرگرمی‌های کوتاه‌مدت متناسب‌تر شوند. در شکل ۲ نقاط عطف بازی‌های موبایلی به تصویر کشیده شده است.



شکل ۲. نقاط مهم تحول بازی‌های موبایلی (منبع: Gameopedia, 2023)

برخلاف نسل‌های اولیه بازی‌های موبایلی که از پیش نصب شده بودند، معمولاً از طریق فروشگاه‌های نرم‌افزار همانند گوگل پلی و کافه‌بازار در دسترس قرار دارند. بخش عمده بازی‌های موبایلی رایگان هستند و از طریق آگهی‌های درون‌بازی یا تراکش‌های خرد یا ترکیب هر دو کسب درآمد می‌کنند.

امروزه بازی‌های موبایلی به یک صنعت پرسود تبدیل شده است. میزان درآمد سالیانه صنعت بازی به ۳۰۰ میلیارد دلار می‌رسد و ۷۲ درصد آن ناشی از بازی‌های موبایلی است. بیش از یک میلیارد ششصد میلیون نفر در سرتاسر جهان بازی‌های موبایلی انجام می‌دهند و تا سال ۲۰۲۸ تعدد ۳۰۰ میلیون نفر به این بازیکنان اضافه خواهند شد. بیش از ۷۰۰ میلیون بازی در اپل استور گوگل پلی در دسترس قرار دارند

1. on-the-go gaming

که بیانگر بزرگ بازی‌های موبایلی است (Hamster Whitepaper, 2024). دلایل متعدد و البته بدیهی برای رشد گیم‌های موبایلی وجود دارد. دسترسی اغلب کاربران به تلفن هوشمند سبب دسترسی بسیار ساده به گیم‌های موبایلی شده است. در هر وضعیت، در هر حین هر کاری و در هر زمان و در هر مکانی می‌توان در بازی غرق شد. انواع گوناگون بازی‌های موبایلی از قبیل معمّا، اکشن، ماجراجویی، استراتژی، کلیکر و حتی بازی‌های آموزشی ذیل انگشتان دست کاربران قرار دارد. به‌روزرسانی دائمی بازی‌ها با ویژگی‌ها، مراحل و رویدادهای جدید سبب می‌شود تا درگیری تعاملی بازیکنان ادامه پیدا کند. واسط صفحه تلفن هوشمند روشی شهودی و درگیرانه برای بازی است که امکان بازی کردن را برای همه فراهم می‌کند. درکل دسترسی پذیری، تنوع، سادگی بازی و قابلیت تهیه آن‌ها سبب محبوبیت این بازی‌ها شده است و جنبه سرگرمی و نیز امکان برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران گیم‌های موبایلی را به یک دل‌مشغولی همگانی تبدیل کرده است (Hamster Whitepaper, 2024: 2). فناوری‌های نوظهور، چشم‌انداز، کاربردپذیری و تعامل کاربران با اپ‌های بازی تلفن هوشمند را بیش از سرگرمی و فراغت به مسیرهای تازه هدایت می‌کنند.

بلاکچین و صنعت گیم

صنعت بازی بیش‌ازپیش با معرفی و کاربرد فناوری‌های جدید همانند هوش مصنوعی، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده دگرگون می‌شود و حتی شیوه نصب بازی‌های نیز دگرگون می‌شود. فناوری بلاکچین با تبدیل فعالیت اوقات فراغت به فعالیتی اقتصادی به شکلی بالقوه آینده بازی را بازتعریف کند (Attaran & Gunasekaran, 2019). هر بازی‌ای که از فناوری بلاکچین برای بهبود یا طراحی دوباره معماری بازی ویدئویی استفاده می‌کند می‌تواند بازی بلاکچین محسوب شود. هدف بازی‌های مبتنی بر بلاکچین تغییر رابطه بین بازیکنان و خلق‌کنندگان بازی، فارغ از ژانر بازی، به‌منظور منصفانه و شفاف کردن آن است. یکی از مزیت‌های بلاکچین برای بازیکنان ایجاد مالکیت بر دارایی‌های دیجیتال است. این امر سبب می‌شود تا آن‌ها بتوانند دارایی‌های خود را به خارج از بازی‌های مجازی انتقال دهند و در پلتفرم‌های رمز ارز آن‌را با پول واقعی مبادله کنند و از این طریق کسب درآمد کنند (Bhand, Bhand & Mali, 2024). درواقع، گنجانده شدن یکپارچه و بیش‌ازپیش دارایی‌های دیجیتال در تجربه‌های بازی و بهبود تجربه کاربران، مرز بین «بازی‌های مبتنی بر بلاکچین» و «بازی‌های سنتی کم‌رنگ می‌شود» (Cahill & Deshpande, 2021).

توسعه دهندگان بازی می‌توانند با کاربرد ماهیت غیرمتمرکز و امن بلاکچین، انواع جدیدی از بازی‌ها و تجربه‌های نوآورانه را برای بازیکنان خلق کنند. فناوری بلاکچین مزیت‌های بسیاری برای دگرگونی در صنعت بازی دارد. یکی از مهم‌ترین مزیت‌های بلاکچین توانایی ایجاد مالکیت واقعی دارایی‌های دیجیتال برای بازیکنان است. در بازی‌های سنتی، به دلیل اینکه آیتم‌های درون‌بازی^۱ در سرورهای متمرکز تحت مالکیت توسعه دهندگان بازی ذخیره می‌شدند، بازیکنان مالک واقعی آن آیتم‌ها نبودند؛ اما فناوری بلاکچین سبب شده است تا بازیکنان دارایی‌های دیجیتال خود را که شامل شخصیت‌ها، سلاح‌ها یا سرزمین‌های مجازی است با استفاده از توکن‌های غیرقابل تعویض (ان.اف.تی)^۲ تملک و کنترل کنند. یک مزیت دیگر کاربرد فناوری بلاکچین در بازی افزایش شفافیت در اکوسیستم بازی است. بازی‌های مبتنی بر بلاکچین برای ایجاد شفافیت کامل در سازوکارهای بازی و توزیع پاداش‌ها طراحی شده‌اند تا از انصاف و جلوگیری از فعالیت‌های متقلبانه اطمینان حاصل شود. یک موضوع دیگر این است که فناوری بلاکچین ادغام یکپارچه بازی‌ها و پلتفرم‌های مختلف از طریق دارایی‌هایی بازی را که قابلیت عملکرد متقابل دارند^۳ تسهیل می‌کند. در نتیجه بازیکنان می‌توانند از دارایی‌های یکسان در بازی‌های متعدد استفاده کنند که ارزش و سودمندی این دارایی‌ها را افزایش می‌دهد.

در مجموع، مزیت‌های بازی‌های بلاکچین را به شرح زیر می‌توان بیان کرد: امکان کنترل کامل بر دارایی‌های دیجیتال را فراهم می‌کند؛ به تعامل با بازی‌های ویدئویی پاداش داده می‌شود. این فناوری برای بازی، نوشتن نقد یا اشتراک‌گذاری بازی در رسانه‌های اجتماعی پاداش می‌دهد؛ بلاکچین سبب ایجاد اعتماد و پاسخگویی می‌شود. استفاده از شبکه هم‌تا با هم‌تا و دفترکل تغییرناپذیر به بازیکنان امکان می‌دهد تا همه تراکنش‌ها از جمله تعاملات، تاریخچه و خرید و فروش آیتم‌های درون‌بازی را ثبت و حساب‌کتابی خود در خدمات مختلف بازی استفاده کنند. دسترسی عمومی به این موارد سبب رفتار متناسب بازیکنان و بهبود شفافیت در اکوسیستم بازی می‌شود؛ فناوری بلاکچین سبب بهبود امنیت برای کاهش فریبکاری می‌شود؛ این فناوری از طریق ایجاد محیط امنی برای پرداخت و تسریع خریدهای آن‌ها و اطمینان از امن شدن پرداخت‌های آن‌ها سبب بهبود شفافیت و تسریع پرداخت می‌شود (Attaran & Gunasekaran, 2019).

1. in-game items

2. use of non-fungible tokens (NFTs)

3. interoperable

۲. مطالعات نظری

نظریه بازی‌وارسازی^۱ کاربرد عناصر و اصول طراحی بازی در زمینه‌های غیربازی برای ارتقای انگیزه و درگیری (تعامل) کاربر است. بازی‌وارسازی گرچه شامل به کار بردن عناصر بازی همانند کسب امتیاز، رقابت با دیگران و قوانین بازی و در واقع الگو قرار دادن قواعد بازی برای حوزه‌های دیگر فعالیت برای تشویق به تعامل درگیرانه دیگران با یک محصول یا خدمت است، اما خود می‌تواند برای فهم انواع بازی‌ها به کار رود؛ زیرا شامل نظریه‌پردازی درباره بازی است. همان‌طور که هاماری، کویویستو و ساراسا (۲۰۱۴) توضیح داده‌اند، بر اساس مفهوم‌سازی صورت، بازی‌وارسازی شامل سه بخش اصلی است: ۱. قابلیت‌های انگیزشی اجرا شده؛ ۲. پیامدهای روان‌شناختی حاصل و ۳. پیامدهای رفتاری دیگر.

همستر کامبت از تکنیک‌های بازی‌وارسازی برای خلق تجربه غوطه‌ورانه و لذت‌بخش برای بازیکنان استفاده می‌کند. عناصری که معمولاً در پلتفرم‌های مبتنی بر بازی‌وارسازی استفاده می‌شوند عبارتند از: امتیازها و نشان‌ها که مکانیسم‌های اساسی بازی هستند که به عنوان دستاورد و پیشرفت به بازیکنان اهداء می‌شوند. این نوع بازنمایی بصری پیشرفت کاربران را تشویق می‌کند تا تعامل خود را با بازی ادامه دهند؛ جدول امتیازات نشان‌دهنده رده‌بندی شرکت‌کنندگان بر اساس کارایی و دستاوردهایشان است، حس رقابت ایجاد می‌کند، کاربران را به چالش می‌کشد و آن‌ها را برمی‌انگیزد تا موقعیت بالاتری در جدول امتیازات کسب کنند؛ پیشرفت و مراحل که به کاربران امکان می‌دهد تا با انجام وظایف و گرفتن امتیازات در مراحل مختلف بازی ارتقاء پیدا کنند؛ پاداش‌ها و انگیزه‌ها که انگیزه‌های غریزی برای تشویق به رفتارهای دلخواه هستند و پاداش‌های مجازی و یا دنیای واقعی را در برمی‌گیرند؛ ایفای نقش به این معنا است که گنجاندن داستان‌گویی یا روایت سبب می‌شود تا انجام وظایف معنادارتر باشد. چالش‌ها و جستجوهای مرتبط با ایفای نقش سبب افزودن لایه پیوند و اتصال کاربر و شخصیت بازی می‌شود و بعدی عاطفی به تجربه بازی می‌افزاید؛ آواتارها، به کاربران امکان می‌دهند تا بازنمایی بصری از خودشان خلق کنند که سبب می‌شود تا کاربران شخصیت‌های خود را ابراز کنند و تجربه غوطه‌ورانه و تعامل درگیرانه خود را ارتقاء دهند و میزان سرمایه‌گذاری خود در بازی را افزایش دهند؛ و هم‌تیمی‌ها عناصر دیگری است که سبب تعامل اجتماعی، همکاری و رقابت با دیگران می‌شود (Barney, 2023).

1. Gamification theory

یک رویکرد نظری رایج در مطالعات رسانه‌های جمعی که قابلیت کاربرد برای درک رسانه‌های جدیدی را نیز دارد، استفاده‌ها و خشنودی‌هاست که به‌جای تأکید بر پیامدهای رسانه‌ها بر مخاطبان و کاربران، بر فعال بودن کاربران تأکید دارد. همان‌طور که سورین و تانکار (۱۳۸۱) گفته‌اند، رویکرد استفاده و خشنودی، متضمن تغییر کانون توجه از مقاصد ارتباط‌گر به مقاصد دریافت‌کننده است و بر کارکردهای رسانه‌ها برای مخاطبان تمرکز دارد. از سوی دیگر، مسئله خشنودی‌هایی است که کاربران از رسانه‌های همانند یک گیمر کسب می‌کنند. این خشنودی‌ها می‌تواند به شکل فوری و تأخیری باشد. مک کوئیل، بلامر و براون (۱۹۷۲) برخی خشنودی‌های ناشی از استفاده از رسانه‌ها را ذکر کرده‌اند که عبارت‌اند از: فراغت (گریز از امور روزمره و مشکلات، آسایش عاطفی)؛ روابط شخصی (کاربرد اطلاعات به هنگام گفتگو با افراد نزدیک) و هویت شخصی یا روان‌شناسی فردی (تقویت ارزش، خودشناسی و کشف واقعیت و غیره) و نظارت که شامل اطلاعات راجع به چیزهایی است که می‌تواند بر افراد اثر بگذارد (نقل شده در سورین و تانکار، ۱۳۸۱: ۴۲۴). درکل، نظریه استفاده‌ها و خشنودی‌ها این موضوع را بررسی می‌کند که چگونه افراد به‌طور فعال رسانه‌ها مانند بازی‌های موبایلی را برای ارضای نیازها و خواسته‌های خاص مانند سرگرمی، فرار یا تعامل اجتماعی انتخاب و استفاده می‌کنند.

رویکرد دیگر تحلیل تعامل انسان-رایانه است^۱ که به تحلیل درگیرانه‌شدن فزاینده تعامل ما بازی‌های موبایلی کمک می‌کند. همان‌طور که ناردی و کالینیکوس (۲۰۰۸) شرح می‌دهند: هر دستگاه رایانشی باید امکان تعامل با کاربر خود را فراهم کند. تعامل انسان و رایانه رشته‌ای است که تعامل افراد با ابزارهای رایانشی و دلالت‌های طراحی واسط ماشین-انسان برای این تعامل را مطالعه می‌کند. همچنین این رشته دلالت‌های گسترده‌تر اجتماعی و جمعی مرتبط با طراحی واسط کاربری و استفاده از سامانه‌ها و مصنوعات دیجیتال را تحلیل می‌نماید (Nardi & Kallinikos, 2008: 2146). به عنوان مفهومی جدیدتر باید به ارتباط انسان-ماشین^۲ اشاره کنیم که هدف آن درک خلق معنا بین انسان و ماشین، ایجاد روابط بین افراد از طریق فرایند تبادل معنا بین انسان و ماشین و پیامدهای فردی، اجتماعی و فرهنگی آن است. در واقع، ارتباط انسان-ماشین شامل خلق معنا بین انسان‌ها و ماشین‌ها و مطالعه این نوع معناسازی و جنبه‌های مرتبط با آن است. در این رویکرد، فناوری چیزی فراتر از یک مجرا یا رسانه

1. Human-Computer Interaction

2. Human-Machine Communication (HMC)

تلقی می‌شود و برای آن نقش ارتباط‌گر در نظر گرفته می‌شود (Guzman, 2019). از این منظر تعامل را می‌توان به فناوری‌های نرم‌افزاری همانند انواع اپ‌ها و گیم‌ها بسط داد و تعامل کاربر بازی با ماشین و شخصیت‌های بازی و معنای آنها را مورد کنکاش قرار داد.

در نهایت از منظر تعامل انسان و صفحه نمایش باید به دیدگاه‌های یاسمین ابراهیم (۱۴۰۰) اشاره کنیم که تولید خود به واسطه صفحه نمایش و به‌ویژه خرده‌صفحه نمایش تلفن هوشمند را تحلیل و تبیین کرده است. از نظر وی در عصر دیجیتال و با غوطه‌وری فزاینده ما در فرهنگ صفحه نمایش، خود^۱ به یکی از موضوعات مورد علاقه تبدیل شده است. امروزه افراد با صفحه نمایش به عنوان مصنوعی فرهنگی که با گذر زمان در زندگی روزمره کاربران اهلی شده است، رابطه‌ای صمیمانه برقرار کرده‌اند. صفحه نمایش به ابزاری برای چشم‌چرانی و لذت‌جویی تبدیل شده است. صفحه نمایش به عنوان مصنوعی تاریخی، بیانگر جهان ورای ما و جهان رویاها، امیدها، ترس‌ها و میل‌ها است و فضای آستانه‌ای امتزاج احساس با دیگر شکل‌های زیسته است که از طریق آن بازنمایی می‌شود.

از طرف دیگر، رابطه ما با شخصیت همستر این بازی به عنوان یک آواتار به واسطه صفحه نمایش شایسته توجه است. خود ما در فرهنگ صفحه نمایش به عنوان محتوا و داده و کالایی برای دادوستد تبدیل می‌شود. اینکه آیا همانند رسانه‌های اجتماعی که به کاربران امکان داده‌اند تا خود را در صفحه نمایش بگنجانند (ابراهیم، ۱۴۰۰)، اینکه همستر را به‌مثابه خودی تلقی می‌شود که رشد می‌کند و به کالای قابل مبادله تبدیل می‌شود، شایسته توجه است.

ترکیب و تلفیق این رویکردهای نظری که شامل توجه به جنبه‌های فنی، ارتباطی و زمینه‌گسترده‌تر فرهنگی-اجتماعی بازی است، به تحلیل جامع و ژرف همستر کامبت به عنوان یک بازی مینی اپ تلگرام کمک می‌کند.

روش‌شناسی

روش‌شناسی به کار رفته در این مقاله کیفی و از نوع اوتواتنوگرافی یا اتنوگرافی است. خوداتنوگرافی روشی پژوهشی است که هدف آن تحلیل نظام‌مند تجربه شخصی به منظور درک تجربه‌های فرهنگی است. خوداتنوگرافی رویکردی بازتابی به پژوهش،

نوشتار و روایت‌گری است که امر شخصی و خوداتنوگرافانه را به امور سیاسی، فرهنگی و اجتماعی پیوند می‌زند. این روش بیش از هر چیز مدیون تأملات پژوهشگر آمریکایی ارتباطات، کارلون الیس^۱، است. این روش سوپروکتیویته، حالات عاطفی و تأثیر پژوهشگر بر پژوهش را به رسمیت می‌شناسد (Adams, Jones & Ellis, 2015)؛ به عبارت دیگر، «اصطلاح خوداتنوگرافی بیانگر خود (اتنو)، فرهنگ (اتنو) و نوشتار (گرافی) است. وقتی ما خوداتنوگرافی را انجام می‌دهیم، فرهنگ را از رویکرد خودمان مطالعه می‌کنیم و می‌نویسیم. وقتی ما خوداتنوگرافی را انجام می‌دهیم، به درون توجه داریم- هویت‌ها، احساسات، عواطف و تجربه‌ها- و نیز به بیرون- به روابط، اجتماعات و فرهنگ» (Adams, Jones & Ellis, 2015: 47).

برای نگارش این مقاله از روشی که الیس، آدامز و باچنر (۲۰۱۱) در مقاله خود معرفی کرده‌اند استفاده شده است. در این مقاله الیس به عنوان چهره شاخص مطالعات خوداتنوگرافی حضور دارد. آن‌ها فرایند انجام این روش را به این شکل شرح داده‌اند. نویسنده هنگام نگارش یک خوداتنوگرافی به شکل بازگشتی و گزینشگرانه تجربه‌های گذشته خود را بیان می‌کند. معمولاً نویسنده از طریق بازگشت به گذشته اقدام به گردآوری تجربیات گذشته می‌کند. هنگام نویسنده می‌توان از روشهای دیگر گردآوری داده همانند گفتگو با دیگران و مشورت گرفتن از متون دیگر همانند عکس‌ها، مجله‌ها و آیت‌های ضبط شده برای یادآوری استفاده کرد. در بیشتر موارد خوداتنوگرافان درباره «دریافت‌های ناگهانی»^۲ می‌نویسند که منظور از آن برهه‌های خاص تأثیرگذار هستند. از طرف دیگر، به هنگام انجام خوداتنوگرافی باید در مورد دریافت‌های ناگهانی یا برهه‌های خاص از منظر تعلق به یک فرهنگ و یا هویت فرهنگی خاص نوشته شود. در این روش پژوهش از بیان تجربه شخصی برای تصویر کشیدن وجوه مختلف تجربه فرهنگی استفاده می‌شود. معمولاً در این روش نوشتار باید دارای ابعاد زیبایی‌شناختی و برانگیزنده باشد تا بتواند خوانندگان را درگیر کند و می‌توان از قواعد مختلف داستان‌گویی نیز استفاده کرد. معمولاً این روش با هدف پر کردن یک خلاء با ملاحظه تحقیقات پیشین نوشته می‌شود.

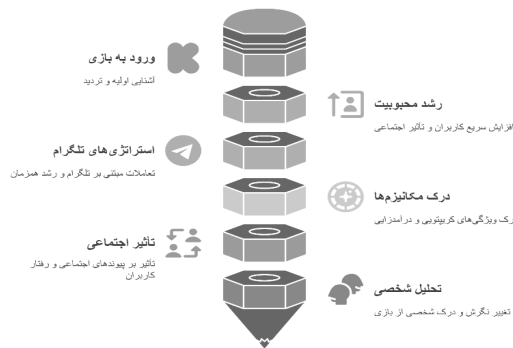
مراحل مختلف انجام یک اتنوگرافی که در این مقاله دنبال می‌شود به شرح زیر است. اول شناسایی موضوع پژوهش است که می‌خواهیم آن‌را در زمینه گسترده‌تر اجتماعی تحلیل کنیم. مرحله دوم شامل گردآوری داده درباره تجربه شخصی یعنی بازی

1. Carolyn Ellis

2. Epiphanies

همستر کامبت است که در این زمینه از منابع گوناگون از جمله مقالات روزنامه‌ها، صفحه‌های سایت‌های خبری، صفحه‌های کاربران و بازیکنان عادی، صفحه‌های تخصصی افراد درگیر در مزارزها، بازی‌های بلاکچینی، نظرات و دیدگاه‌های کاربران، در گفتگوی شفاهی یا منتشر شده در رسانه‌های مختلف و... استفاده شده است. از آنجا که هدف بیان تجربه شخصی است، اطلاعاتی که منجر به شکل‌گیری تجربه ما می‌شوند، گسترده و صرفاً شامل داده‌های رسمی نیستند. تجربه ما تحت تأثیر رژیم مصرفی اطلاعاتی ما است که برخی از آنها تصادفی به دست می‌آیند؛ اما بسیاری دیگر حاصل عادت‌های روال‌مندی مصرف اطلاعات و رسانه هستند.

همان‌طور که مائورا (۱۳۹۸) نوشته است، مطالعه بازی می‌تواند بر بازی، بازیکن و زمینه بازی تمرکز داشته باشد. از منظری، این مقاله هر سه این سه عنصر را مدنظر قرار می‌دهد. مرحله بعد از گردآوری داده، تحلیل داده‌ها است که شامل مرور داده‌های گردآوری شده، شناسایی الگوها، مضامین و ایجاد اتصال بین تجربه شخصی و زمینه‌های بزرگتر اجتماعی، فرهنگی و سیاسی است. در مقوله‌بندی به تحلیل کمک می‌کند. مرحله بعد اقدام به تأمل فردی است که به متصل کردن تجربه‌های فردی به زمینه فرهنگی کمک می‌کند. در نهایت نیز باید اقدام به بیان تجربه به شکل روایت کرد که طی آن تجربه‌های شخصی در پیوند با زمینه فرهنگی بیان می‌شوند؛ بنابراین، در این مقاله تجربه سه ماه بازی با همستر کامبت از اواخر خرداد تا اوایل مهر ۱۴۰۳ از منظر رویکردهای نظری فوق و با ملاحظه مراحل که اخیراً ذکر شد، روایت می‌شود. این روایت به شکل توصیفی و تحلیلی بیان می‌شود. در شکل ۳ تصویری شماتیک از مسیر ورود به بازی تا تحلیل به نمایش درآمده است.



شکل ۳. شکل شماتیک ورود به بازی همستر تا تحلیل بازی

یافته‌های پژوهش

از آنجا که این مقاله مبتنی بر روایت تجربه فردی است، به روالی کمتر مرسوم، از ضمیر اول شخص استفاده می‌کنم. این تحلیل سطوح مختلفی دارد. در سطح فردی تحلیل ابعادی درون فردی و گاه ماهیتی افشاگرانه دارد و این سطح فردی که مبنای این مطالعه است، از طریق تمرکز بر عناصر گوناگونی که در بازی وارسازی مفهوم پردازی شده‌اند، با ساحت‌های گسترده‌تر و کلان‌تر فرهنگی، اجتماعی و حتی سیاسی پیوند می‌خورد؛ بنابراین، شیوه این تحلیل و منطبق آن احتمالاً با شیوه‌های متعارف سازمان‌دهی و بیان یافته‌ها متفاوت است. در هر صورت، بخش تحلیل بین توصیف و تحلیل در رفت‌وآمد است. بحث در ابتدا با معرفی بازی همستر کامبت آغاز می‌شود و سپس به توصیف و تحلیل تجربه بازی می‌رسد.

همستر کامبت، چیستی و سرآغاز بازی

بر اساس گزارش منتشرشده توسط توسعه‌دهندگان بازی همستر^۱ در سپتامبر ۲۰۲۴، همستر کامبت به عنوان یک بازی شبیه‌ساز مدیر مبادله رمزارز^۲ است که در تلگرام تعبیه شده است و بیش از ۳۰۰ میلیون بازیکن دارد. این بازی در ماه مارس ۲۰۲۴ ارائه شده و از برخی جهات متمایز است: کانال تلگرامی آن با ۵۲ میلیون مشترک دارد؛ سریعترین کانال یوتیوب است که توانسته است طی فقط شش روز به ده میلیون مشترک برسد؛ طی دو ماه توانسته به صدمیلیون بازیکن برسد که آنرا منحصر بفرد می‌کند و بزرگترین بازی کریپتویی تا حال حاضر است (Hamster Whitepaper, 2024). البته، بر سر آنچه در صفحه این بازی اکنون، اوایل پاییز ۱۴۰۳، این بازی بیش از صد میلیون کاربر فعال ماهیانه دارد که رقم قابل ملاحظه‌ای است.

همستر کامبت از نوع بازی‌های کریپتویی است و برخی روندهای کریپتو در آن قابل مشاهده است. همستر کامبت در دسته بازی‌هایی است که افراد در برابر بازی درآمد کسب می‌کنند^۳. در این نوع بازیها، صرفاً از طریق بازی می‌توان ارز دیجیتال به دست آورد (Hamster Whitepaper, 2024). بازی‌های کسب درآمد در برابر دستاوردهای درون-بازی از طریق دارایی‌هایی که دارای ارزش پولی واقعی هستند پاداش می‌دهند. بازی‌های کریپتویی با ترکیب ارزهای دیجیتال و توکن‌های غیرقابل تعوض امور مالی

1. Hamster Whitepaper

2. Crypto exchange CEOsimulator game

3. Play-to-Earn

غیرمتمرکز^۱ این امکان را فراهم کرده‌اند که بازی از سرگرمی صرف به فعالیتی درآمدزا تبدیل شود (صابری، ۱۴۰۳).

بازی‌هایی که اصطلاحاً ضربه بزَن-سودکن^۲ نامیده می‌شوند ژانر جدیدی محسوب می‌شوند که سادگی عادت‌گونه بازی‌های تفننی را با پتانسیل پول‌ساز پاداش‌های کریپتو را ترکیب می‌کنند. ویژگی این نوع بازیها، سازوکار بازی سراسر است. بازیکنان برای دستیابی به اهداف درون-بازی و به دست آوردن پاداش که به شکل ارز دیجیتال طی این فرایند است، به طور ساده به طور مداوم ضربه می‌زنند یا روی چیزی کلیک می‌کنند. ادغام یکپارچه فناوری بلاکچین در سازوکارهای کاربرپسند بازی علاوه بر جلب تعداد قابل‌ملاحظه‌ای از کاربران، فرصت‌های جدیدی را برای توسعه‌دهندگان پدید می‌آورد تا تجربه‌های بازی درگیرکننده، پاداش‌آفرین و سودآوری را برای بازیکنان بازی‌های موبایلی خلق کنند (Williams, 2024).

ضربه‌بزَن-سودکن که طی آن کاربران از طریق انجام وظایف ساده همانند زدن ضربه مداوم روی همستر پاداش دریافت می‌کنند، با استخراج رمزارز به روش سنتی از این نظر تفاوت دارند که نوع اخیر مستلزم سخت افزار تخصصی و دانش فنی است. تفاوت کلیدی در نحوه استخراج رمزارز است. استخراج مستلزم حل مسائل پیچیده اما در بازی ضربه بزَن-سودکن، کاربران کارهای ساده‌ای را انجام می‌دهند و در برابر پاداش دریافت می‌کنند. در نتیجه این، این نوع استخراج رمزارز برای عموم کاربران در دسترس قرار گرفته است و سبب جلب توجه عموم افراد به این نوع بازیها از جمله همستر شده است. همسترکامبت استخراج رمزارز را دموکراتیزه کرده است.

در نتیجه بازی‌های کریپتویی ضربه بزَن-سودکن تلگرام از قبیل همستر توانسته‌اند محبوبیت زیادی کسب کنند که دلایل متعددی دارد؛ از جمله آنها می‌توان به دسترسی‌پذیری و سادگی بازی اشاره کرد. واسط کاربرپسند تلگرام آنرا به پلتفرمی ایده‌آل برای بازی‌های تفننی تبدیل کرده است. بازی‌های ضربه بزَن-سودکن از قابلیت چت‌باتهای تلگرام برای ایجاد تجربه سهل‌الوصول بازی بدون نیاز به اپ‌های جداگانه استفاده می‌کنند و بازیکنان به‌طور مستقیم در درون پیام‌رسان با بازی تعامل می‌کنند. سادگی روال بازی که شامل حداقل تعامل از طرف بازیکنان است، پاداش‌آنی که طی آن بازیکنان به خاطر تعاملاتشان ارز دیجیتال یا توکن دریافت می‌کنند و در واقع خشنودی آنی که برای ادامه بازی بسیار برانگیزنده است، حداقل مانع برای ورود به

1. DeFi

2. Tap-to-Earn

بازی که انجام بازی را برای کاربران تلگرام ساده کرده است از دلایل دیگر محبوبیت همستر کامبت و بازی‌های مشابه آن است. در نهایت، تمرکز تلگرام بر اجتماع و تعامل اجتماع سبب ارتقاء و بهبود تجربه بازی شده است. پیوستن به گروه‌ها، اشتراک‌گذاری دستاوردها و رقابت با دوستان، یک بعد اجتماعی به روال این نوع بازیها افزوده است که به رشد و ویروس‌مانند این بازیها از طریق ابزارهایی همانند دعوت دیگران کمک می‌کند (Williams, 2024).

برای زمینه‌مند کردن تحلیل تجربه بازی با همستر کامبت و تلاقی آن با تحولات فناورانه اخیر، یکی توسعه ابزارهای هوش مصنوعی در زمینه‌های گوناگون از جمله پژوهش‌های آکادمیک از یکی از ابزارهای هوش مصنوعی که خود را از نوع مدل‌های زبانی بزرگ^۱ معرفی می‌کند، می‌پرسم، آیا چیزی درباره همستر کامبت شنیده است. پاسخ می‌دهد: «همستر کامبت نوعی بازی کریپتو- مینا است که امکان می‌دهد تا بازیکنان از یک همستر موتراشیده به استادبزرگ مبادله رمز ارز سطح بالا تبدیل شوند. بازیکنان می‌توانند به‌روزرسانی‌ها را خریداری کنند، مأموریت‌ها را کامل کنند و برای پیشرفت در بازی دوستانشان را دعوت کنند» (هوش مصنوعی پای^۲، شهریور ۱۴۰۳). این توصیف در خرداد ۱۴۰۳ برای من کاملاً گنگ مبهم بود. در این دوران ناگهان همستر کامبت به عرصه عمومی راه پیدا کرد و همگان شروع به صحبت از آن کردند. همستر کامبت یک بازی تلگرام- مینا بود و برای افرادی که پیشتر درگیر این نوع بازی‌ها بودند یک فرصت جدید برای جبران ضرر پیشین بود. برخی می‌گفتند، «اگر شما هم از نات کوین جا ماندید شاید این بازی بتواند کمی از ناراحتی شما کم کند!» (حبیبی، ۱۴۰۳). من نات کوین را هم نمی‌شناختم و بازی نکرده بودم و بنابراین، برای تصمیم‌گیری برای ورود به بازی مردد بودم و آنرا عملی بیهوده که حتی ارزش سرگرم‌شدن هم ندارد تلقی می‌کردم.

بازیکنان یا افرادی که پیشتر نات کوین بازی کرده بودند و سود نصیب‌شان بودند، احتمالاً اولین کسانی بودند که ترغیب شدند تا کسب درآمد به روشی ساده را پیگیری کنند. آن‌ها به تعبیر راجرز نوآوران و یا اقتباس‌گرانه اولیه بودند (شکرخواه، ۱۳۸۶). احتمالاً من در مرحله بعد و در دسته اکثریت اولیه قرار می‌گرفتم. برخی سایتهای خبری رفته رفته مطالبی را درباره فراگیر شدن همستر کامبت در ایران نوشتند. رفته رفته تحلیل‌ها آغاز شد و مشاهده افرادی که در صف انتظار مترو انگستان خود را به

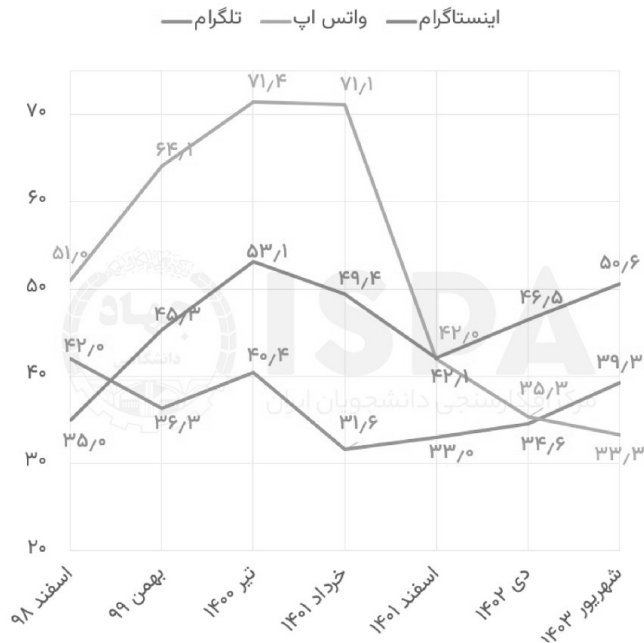
1. Large Language Model (LLM)

2. Pi.ai

روی صفحه نمایشگر موبایل می‌زدند بیش از پیش افزایش می‌یافت. هم‌سفرانی که بیشتر یا بازی‌های موبایلی انجام می‌داند، یا استوریها و پست‌ها و ریلزهای اینستاگرام را زیر انگشتان‌شان به شکل مداوم به پایین هل می‌داند و یا در حال سفر ویدئو پخش شده از سامانه‌های ویدئوی درخواستی را تماشا می‌کردند، رفته رفته عمل تکراری و یکنواخت دیگری را در پیش گرفتند: ضربه زدن مداوم به روی صفحه موبایل.

تلگرام، استراتژی افزایش کاربران

توجه من به همستر کامبت زمانی بیشتر جلب شد که پیام‌هایی را از طریق تلگرام برای عضویت در بازی از طرف دوستان و آشنایانی دریافت می‌کردم؛ تلگرام را مدت‌ها بود استفاده نکرده بودم، از حدود اردیبهشت سال ۱۳۹۷ که تلگرام با دستور قضایی مسدود شد، تقریباً این پیام‌رسان از فهرست پیام‌رسان‌های مورد کاربرد روزمره من خارج شده بود و شاید در دسته کاربران ماهیانه آن قرار داشتم. واتس‌آپ جایگزین آن شده بود و از حدود سال ۱۴۰۱ بیشتر بله و ایتا. وقتی تلگرام مسدود



شکل ۵. میزان استفاده ایرانیان بالای ۱۸ سال از پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی؛ (منبع: ایسپا، شهریور ۱۴۰۳).

شد، واتس‌آپ به سرعت جای آنرا گرفت تا اینکه در اواخر شهریور ۱۴۰۱ و در آغاز اعتراض‌های عمومی همراه با اینستاگرام مسدود شد. در سال پیش از آن، در مرداد ۱۴۰۰ بر اساس نظرسنجی ایسپا، واتس‌آپ با داشتن نزدیک به ۷۱ و نیم درصد کاربر، محبوب‌ترین پیام‌رسانی ایرانی بود (پارساپور، ۱۴۰۱). همان‌طور که در شکل ۴ نشان داده شده است طی سال اخیر که فصل اول همستر کامبت در جریان بود، تعداد کاربران تلگرام در ایران افزایش یافته است. همان‌طور که میزان استفاده من از تلگرام نیز طی همین مدت افزایش یافته است و به یکی از کاربران روزانه تلگرام تبدیل شده‌ام. بر اساس آمارهای موجود تعداد کاربران تلگرام در آوریل ۲۰۲۴ به ۹۰۰ میلیون نفر رسیده است (Dixon, 2024) و به نظر می‌رسد بخشی از علت رشد اخیر تعداد کاربران آن طی چند ماهه گذشته از ژانویه ۲۰۲۴ به دلیل کاربران جدیدی است که به واسطه همستر کامبت کارافزار تلگرام را نصب کرده‌اند (Levintova & Zubov, 2024). در راستای روندی جهانی، کاربران تلگرام در ایران نیز افزایش یافته است و یا اینکه آنهایی که این پیام‌رسان را ترک کرده بودند، بار دیگر کاربری آن را آغاز کردند. با وجود سیاستگذاری فراگیر طی چند ساله گذشته در ایران برای تبدیل نسخه‌های بومی پیام‌رسان ایرانی به پرکاربردترین پیام‌رسان مورد استفاده ایران، استراتژی‌های بازاریابانه یک پلتفرم جهانی که امکان اعمال حکمرانی بر آن محدود است، این سیاستها را به چالش کشیده است.

اجتماع‌سازی، ایجاد یا تجدید پیوندهای جدید و تضعیف آن

هراری (۲۰۲۴) در کتاب پیوند که به تحلیل تاریخی شبکه‌های ارتباطی از عصر سنگ تا عصر سیلیکون ولی اختصاص دارد، ادعا می‌کند که دلیل موفقیت هومو ساپین‌ها یا انسانهای خردمند، به جای تبدیل اطلاعات به واقعیت و دریافت حقیقت، «کاربرد اطلاعات برای اتصال تعداد زیادی از افراد بوده است. متأسفانه، این توانایی اغلب با باور به دروغ‌ها، اشتباهات و رؤیایرادی‌ها هم‌راستا بوده است» (Harari, 2024: 43). دعوت از دوستان و آشنایان برای پیوستن به تلگرام، یکی از استراتژی‌های طراحان همستر کامبت برای افزایش کاربران این بازی است. دریافت پاداش قابل ملاحظه در برابر تعداد دوستان دعوت شده که دعوت ما را پذیرفته‌اند، در نهایت به افزایش تعداد کاربران تلگرام منجر شده است. در صفحه همستر کامبت پیش از ورود به بازی می‌خوانیم «دوستان‌تان را فراموش نکنید. آنها را به بازی بیاورد و با هم از این هم بیش سکه به دست بیاورید!».

رؤیای کسب سکه‌های بیشتر و بیشتر و یا دریافت تعداد قابل ملاحظه‌ای سکه، به جای ضربه زدن تک به تک و مداوم، از طریق ارسال لینک دعوت و ترغیب دوستان و همکاران برای پیوستن به بازی سبب ایجاد پیوندهای جدید و یا تجدید پیوندهای قدیمی می‌شود. در پاسخ به همکاری با رابطه نه چندان صمیمانه که درخواست پیوستن به بازی را برای من ارسال کرده بودم، نوشتم، «دکتر برو کار کن ☺» و او پاسخ داده بود: «مادرم دعا کرده منو... (کارکنی و بخوری) ☺☺☺». دکتر لطفاً عضو شو نیاز دارم به مرحله بعد اگر نخواستی ادامه نده ولی لطفاً عضو شو♥». وقتی بعدها به یکی از بازیکنان همستر کامبت تبدیل شدم و لینک دعوت به بازی را به یکی از دوستان صمیمی‌ام ارسال کردم، پاسخ داد: «خیلی دیر اومدی، صد نفر قبل تو فرستادن!». هجوم رمه‌وار کاربران ایرانی به همستر کامبت برای تحقق رؤیای ثروتمند شدن، قابلیت دعوت دوستان را به موضوعی برای یادآوری دوستان قدیمی تبدیل کرده بود؛ بنابراین، لینک دعوت برای پیوستن به بازی را از طرف افرادی دریافت می‌کردم که مدت‌ها بود پیامی از آنها دریافت نکرده بودم یا رابطه صمیمانه‌ای با آنها نداشتم؛ بنابراین، این استراتژی یعنی تبدیل کالایی کردن روابط صمیمانه^۱ سبب شده است تا بخش‌های مختلف روابط صمیمانه افراد بیش از پیش به کالاهایی سودآور تبدیل شود (Meszaros, 2020)؛ بنابراین، از یک منظر دعوت دوستان دور و نزدیک ما پیش از آنکه در خدمت تحکیم روابط دوستانه باشد، در خدمت افزایش تعداد سکه‌های ما است. نکته دیگری که باید با استناد به ویژگی اجتماعات دیجیتال جدید به آن اشاره کنم، این است که برخلاف عناصر ذکر شده در بازی که بر هم‌تیمی بودن و همکاری و حس باهم‌بودگی تأکید می‌شود، همستر کامبت یک بازی شدیداً فردیت‌محور است. میل به گردآوردن بی‌پایان سکه و انباشتن آنها و دستیابی به امتیازها و پاداش‌های جدید یک روحیه رقابت‌جویانه مادی را در بین بازیکنان این بازی ایجاد می‌کند؛ همستر فربه‌شونده نماد این روحیه طمع‌کارانه و اندیشیدن به منفعت فردی به قیمت کالاهایی کردن روابط دوستانه است و شاید نتوان از هویت مشترک و اجتماع در آن سخن گفت. بیونگ-چول هان (۲۰۱۷) برای توصیف این جوامع دیجیتالی جدید و تمایز آن با انبوه مردم^۲ از اصطلاح رمه دیجیتال^۳ استفاده می‌کند:

1. commodification of intimacy

2. crowd

3. digital swarm

رمه دیجیتال یک توده را تشکیل نمی‌دهد هیچ‌جان-هیچ روحی- در آن حلول نمی‌کند. روح گردهم می‌آورد و متحد می‌کند. درمقابل، رمه دیجیتال شامل افراد منزوی است... افرادی که به مثابه یک رمه گردهم می‌آیند، یک ما را شکل نمی‌دهند. هیچ هماهنگی‌ای چیره نمی‌شود. برخلاف انبوه خلق، رمه هیچ انسجام درونی‌ای را به تصویر نمی‌کشد (Han, 2017: 10).

هویت جمعی و ماشدگی به شکل تلویحی مستلزم دگراندیشی و در حد والاتر دگرخواهی و در حد اعلی آن گذر از خود برای دیگری است. همستر کامبت حد اعلای خودخواهی به قیمت تمام دیگری‌ها است. در همستر کامبت من اساساً تمام روزنه‌های گرایش به ما را محو و مسدود می‌کند. همستر کامبت شامل تخصیص و معنازدایی از همه ملات‌های پیوند اجتماعی است؛ بنابراین، شبکه دوستان متشکل از بازیکنان همسترکامبت، به سوی خودگره تمایل دارد.

ترسیم تجربه بازی: سطحی بودگی اولیه تا غوطه‌وری ژرف

همستر کامبت ظاهراً در ۶ فروردین ۱۴۰۳ عرضه شده است اما من در ۱۶ خرداد بازی با آن را آغاز کردم؛ بنابراین، شاید به جای اکثریت اولیه در دسته اکثریت متأخر قرار بگیریم. این دسته شامل «افراد مردد و شکاکی است که به خاطر ضرورت‌های اقتصادی و یا افزایش فشارهای محیطی و اجتماعی نوآوری را می‌پذیرند» (شکرخواه، ۱۳۸۶). چندان اهل بازی با موبایل نبودم و نیستم. اگر در دسته نسل ایکس قرار بگیریم، همراستا با هم‌نسلانم بازی برایم در اولویت‌های آخر قرار دارد. گزارش یکتانت درباره رفتار برخی کاربران ایرانی نشان می‌دهد که کمتر از ۱۵ درصد از کاربران نسل ایکس از اینترنت و شبکه‌های اجتماعی بازی برای بازی استفاده می‌کنند (یکتانت، ۱۴۰۳). حتی در طی مسیر رفت‌وآمد هرروزه بین محل کار و خانه که حدوداً چهار ساعت است و بخش عمده آن با مترو می‌گذرد و به اصطلاح در دسته کامیوترها قرار می‌گیرم، بخشی از آن به بازی با همستر می‌گذشت. نگاه انتقادی و شاید سرزنش‌آمیز نسبت به دیگری‌هایی که با میل و اشتیاق به شکلی بی‌پایان به صفحه نمایش ضربه می‌زنند، رفته‌رفته در مورد خود به یک عادت‌واره تبدیل شد. بازی برای من صرفاً به برهه‌های حرکت تعلق نداشت، بلکه رفته‌رفته تمام خرده‌وقفه‌ها را که می‌توان برای توصیف وقفه‌های کوتاه و جزئی در فعالیت‌های روزمره یا کاری به کار برد را آکنده

1. commuter

2. micro-breaks

کرد. به بیان دیگر، این برهه‌های کوچک که امکان بازیابی روانی و فاصله‌گذاری از تنش‌های زندگی را فراهم می‌کردند، با میل و اشتیاق فراوان برای رشد و ارتقاء و امید برای دستیابی به سودی چشمگیر و یا دست‌کم انباشت سکه‌ها سپری می‌شدند. بنابراین، بازی همستر ابتدا از یک سرگرمی ساده که با نگاه نقادانه نسبت به رفتار بی‌ثمر دیگران آغاز شد، رفته‌رفته عمیق‌ترین لایه‌های زیستی ما را دربرگرفت. یک و سوسه فکری دائمی برای ارتقاء و رشد و رسیدن به مراحل بالاتر، پشت سر گذاشتن دیگران و انباشت ناپایان سکه‌هایی که رفته رفته شما از سطح برنزی به سطح لرد می‌رساند. کم‌کم متوجه شدم که صرفاً انباشت سکه و لمس صفحه‌کفایت نمی‌کند، بلکه باید کارهای دیگری هم برای رشد انجام داد. یاد گرفتم که به جای یک انگشت، ابتدا از یک انگشت و سپس از سه انگشت استفاده کنم. این خود نوعی مهارت بود که به خودی خود هر روز از میزان سرعت و دقت مستلزم بهبود بود اما برای جهش و کسب پاداش در بازی کفایت نمی‌کرد.

در دنیای بازی‌ها، اقتصاد نقش مهمی در شکل‌دهی تجربه کاربران ایفا می‌کند. یکی از جنبه‌های اساسی این اقتصاد، اقتصاد توجه است که بر جذب و نگه‌داشتن توجه بازیکنان تمرکز دارد. اقتصاد توجه به معنای استفاده از توجه کاربران به‌عنوان یک منبع ارزشمند است. در بازی‌ها، این مفهوم به حفظ تعامل و غوطه‌ور نگه داشتن بازیکنان در بازی برای مدت‌زمان طولانی مربوط می‌شود. توسعه‌دهندگان و ناشران بازی از استراتژی‌های مختلفی برای طراحی تجربیات جذاب استفاده می‌کنند تا توجه بازیکنان را جلب کرده و تعامل مداوم آن‌ها را تشویق کنند (FinTech and Crypto, 2023).

در بازی همستر کامبت عناصر مختلفی در تداوم درگیری نقش داشتند. کمبو روزانه برای من یکی از بخش‌های جذاب و انگیزشی بازی همستر کامبت بود. زمانی که به بازی سر می‌زدم، این مکانیزم مرا تشویق می‌کرد که هر روز به بازی وارد شوم تا پاداش‌های ویژه‌ای دریافت کنم. کمبو روزانه باعث می‌شد که برای مدت طولانی‌تر درگیر بازی بمانم و روزانه بخشی از وقت و توجه خود را به این بازی اختصاص دهم. گاهی وقت‌ها وقتی یک روز کمبو را از دست می‌دادم، احساس می‌کردم که فرصت از دست رفته‌ای دارم و به خاطر همین، این موضوع باعث می‌شد که دوباره به بازی برگردم و سعی کنم زنجیره‌ام را حفظ کنم. این مکانیزم به‌نوعی عادت من شده بود که هر روز بخشی از زمانم را به بازی اختصاص دهم و این تمرکز روزانه‌ام را به بازی

متصل می‌کرد. هرچند دریافت پنج میلیون سکه بسیار جذاب بود اما دریافت آن مستلزم ماین کردن و رفتن به مراحل بالاتر کارتهای بخشهای مختلف بود که گاهی و شاید بیشتر اوقات سبب می‌شد دریافت ۵ میلیون سکه غیرممکن است اما کد مورس شاید جذاب‌ترین بخش از این نوع بود که همه می‌داد به راحتی یک میلیون سکه به اندوخته اضافه کنند. هرشب راس ساعت ۲۲ و ۳۰ دقیقه یک کلمه جدید معرفی می‌شد که باید به شکل نقطه و خط آنرا وارد می‌کردیم و به رایگان تعداد قابل توجهی سکه دریافت می‌کردیم. وقتی در مراحل اولیه بازی بودم، این جایزه بسیار مؤثر بود و تنها با جستجو در تعداد زیادی وب‌گاه‌هایی که خدمات رایگان همستر کامبت عرضه می‌کردند، قابل دستیابی بودند؛ اما با افزایش تعداد سکه‌ها و گذر از چند ده میلیون و چند صد میلیون رفته رفته اهمیت آن کاسته شد. تجربه بی‌قراری برای رسیدن به ساعت اعلام کد مورس هرشب که ۲۴ ساعت دوام داشت و سپس جستجوی سریع در وبگاه‌های خدمات‌دهنده همستر و وارد کردن آن تقریباً یک کردار عادت‌گونه هر شب بود؛ که البته از شور و شغف اولیه به دریافت آن‌ها به علی‌السویه بودن تغییر جهت داد. برای افزایش تعامل، توسعه‌دهندگان بازی از مکانیزم‌ها و پاداش‌های متنوعی استفاده می‌کنند، مانند دستاوردها، رتبه‌بندی‌ها، محتوای قابل آنلاک و پاداش‌های درون‌برنامه‌ای. با ارائه انگیزه‌ها برای سرمایه‌گذاری وقت و توجه بازیکنان، این استراتژی‌ها یک رابطه متقابل سودآور ایجاد می‌کنند که در آن بازیکنان برای ادامه بازی انگیزه دارند و اقتصاد بازی نیز رونق می‌یابد.

ضربه برای درآمدزایی یا لمس بی‌پایان صفحه نمایش

حس لامسه که زمانی در مقایسه با حواس بینایی و شنوایی نقش حاشیه‌ای در کسب معرفت داشت، اکنون به حس واسطه اصلی کسب معرفت تبدیل شده است. مدخل پیوند، ارتباط و ورود که صفحه لمس شدنی کوچک شده است، اکنون ابتدا باید لمس شود تا باب فهم و اطلاع گشوده شود. حتی اثر انگشت به جای چهره ابزار شناسایی هویت شده است.

در جهان بازی‌های موبایلی، بازی‌سرگرمی‌های ویدیویی دست‌محمور، اکنون جای خود را به بازی‌سرگرمی‌کار انگشت‌محور داده است. لمس اکنون، به ویژه در دنیای بازی‌های موبایلی ضربه زنی برای درآمدزایی، جایگزین مشقت ارگان‌های مختص کاریدی شده است. اکنون این انگشت است که به جای دست کار می‌کند. انگشت به واسطه آنکه محل تعیبه حس لامسه است، ناخواسته بار دست و ماهیچه را به دوش می‌کشد.

به همین دلیل که تصویر بازیکنان همستر را در شبکه‌های اجتماعی مشاهده کردیم که در حین ضربه زدن مداوم، برای تحمل رنج به ابزارک‌های فیزیوتراپی برای تسکین متوسل شده بودند.

گیدنز (۱۳۹۷) می‌گوید، «ما غالباً مفهوم کار را به زحمت و مشقت ربط می‌دهیم به مجموعه وظایفی که دوست داریم آن‌ها را به حداقل برسانیم و اگر ممکن باشد، یکسره از آنها بگریزیم» (گیدنز، ۱۳۹۷: ۵۴۰)؛ همچنین دریافت پول، مزد و حقوق یکی از ویژگی‌های اصلی کار است (گیدنز، ۱۳۹۷). جدای از مجموعه‌ای از تحولات فناورانه از جمله توسعه پلتفرم‌ها (فن‌دایک و...) که کار را انعطاف‌پذیرتر و خودکارآفرینی را تسهیل کرده‌اند، وعده «ضربه بزن و درآمد کسب کن» که بازی‌هایی همانند همستر بر آن استوارند، کار را از زحمت و مشق کار یدی و ذهنی که سبب فرسایش جسم و روان هستند، صرفاً به مشقت برای انگشتان دست فروکاسته‌اند.

بازی‌هایی مانند همستر کامبت با وعده کسب درآمد آسان، در حال بازتعریف مفهوم سنتی کار هستند. این بازی‌ها به بازیکنان القا می‌کنند که می‌توانند بدون زحمت فراوان و تنها با انجام فعالیت‌های ساده و تکرارشونده مانند لمس مداوم صفحه‌نمایش، به پاداش‌های مالی یا امتیازات درون‌برنامه‌ای دست یابند. این رویکرد، نه تنها مفهوم سنتی کار که مستلزم سختکوشی و تلاش بدنی یا ذهنی است را به چالش می‌کشد، بلکه تصور عمومی از رابطه میان تلاش و پاداش را نیز تغییر می‌دهد. در اینجا، سختی کار دیگر به‌عنوان عنصری اجتناب‌ناپذیر مطرح نمی‌شود، بلکه به تجربه‌ای لذت‌بخش و حتی سرگرم‌کننده بدل شده است.

همستر کامبت این وعده را می‌دهد که بازیکنان می‌توانند با حداقل تلاش، به درآمد یا پیشرفت دست یابند. این وعده با ماهیت متعارف کار که معمولاً به تعهد، سختی و گذراندن زمان طولانی برای دستیابی به نتایج معنادار وابسته است، در تضاد است. از این منظر، چنین بازی‌هایی نشان‌دهنده تغییری اساسی در اقتصاد توجه هستند، جایی که تلاش جسمانی و روانی برای دستیابی به نتایج اقتصادی، به جایگاه ثانویه‌ای رانده شده و مشارکت در یک فعالیت تفریحی می‌تواند به نوعی «کار» تبدیل شود. این دگرگونی نه تنها ماهیت کار را تغییر داده، بلکه با ارزش‌های سنتی مرتبط با آن نیز در تضاد است و رابطه میان تلاش و پاداش را در فضای دیجیتال به طور بنیادینی بازتعریف می‌کند.

مصاحبه شخصی من با برخی از نوجوانان و جوانان نشان داد که بسیاری از آن‌ها بازیکنان حرفه‌ای همستر کامبت هستند و رویای بسیاری از آن‌ها ثروتمند شدن سریع

صرفاً با لمس مداوم صفحه است. گزارش مرکز آمار در سال ۱۴۰۲ نشان داده است که ۲۶ درصد از جوانان ۱۸ تا ۲۵ سال نه تحصیل می‌کنند و نه درحال مهارت‌آموزی هستند (نقل شده در ایلنا، ۱۴۰۳). می‌توان احتمال داد که بخش زیادی از این جوانان مشغول بازی همستر هستند و تصور آنها این است که با کردارهای جدید شکل و کارهای جدید می‌توان درآمدزایی کرد، بدون اینکه نیاز باشد مشقت کار به معنای رایج آن‌را تحمل کنیم.

بازی همستر کامبت که ابتدا با وعده‌های کسب درآمد آسان کاربران بسیاری را جذب کرد، در نهایت به ناکامی بزرگی برای بازیکنان، از جمله ایرانی‌ها، منجر شد. همستر کامبت سرانجام در ۵ مهر لیست شد، اما زمانی که قیمت توکن در اولین معاملات مشخص شد، شادی کاربران این بازی جای خود را به خشم و نارضایتی داد. قیمت هر توکن همستر حتی به یک سنت هم نرسید و از آغاز معاملات به‌طور مداوم کاهش یافت و ارزش آن در روزهای اول پس از لیست شدن به ۰/۰۰۷ دلار (حدود ۴۰۰ تومان) رسید. هر کاربر فعال همستر کامبت حدود ۱۰ تا ۱۵ دلار ایردراپ دریافت کرده است. این رقم در مقایسه با ایردراپ نات کوین (میانگین ۲۰۰ دلار) بسیار ناچیز به نظر می‌رسید. این در حالی بود که همستر بیشترین تعداد کاربر را داشت و به بزرگ‌ترین ایردراپ تاریخ بازار رمزارزها با حدود ۳۰ میلیون مخاطب تبدیل شده بود (هفت صبح، ۱۴۰۳).

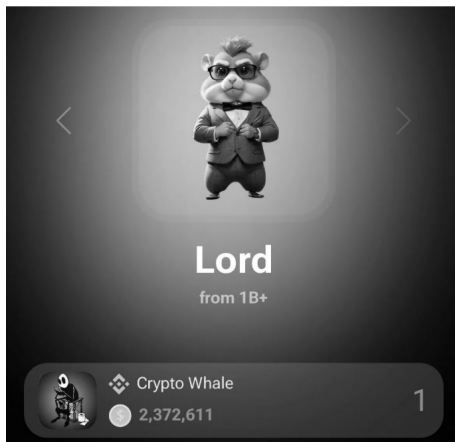
تعداد قابل‌ملاحظه‌ای از ایرانی‌ها زمان خود را به این بازی اختصاص دادند و حتی دو ایرانی در بین نفرات پیشرو این بازی بودند اما در نهایت آن‌ها هم ضرر زیادی کردند. نفر هفتم این بازی که یک ایرانی بود در حساب کاربری خود در پلتفرم ایکس نوشته بود:

چهار تا ادمین مخصوص تولید محتوا ایردراپ‌ها مخصوص ایردراپ همستر داشتم که ماهی مجموعاً به آنها ۷۰۰ دلار می‌دادم، در این ۶ ماه میشه ۴۲۰۰ دلار، اما همستر به من ۶۰۰ دلار داده با وجود رتبه ۷ بودم، این همه ایرانی صدرنشین چی گیرشون اومده هیچی، ضمناً نفر اول همستر جهان که یک ایرانی بود هم حدوداً ۱۰۰ میلیون تومان نصیبش شد (نقل شده در هفت صبح، ۱۴۰۳).

برخلاف تصورات، سودهای به‌دست‌آمده ناچیز بود و تنها تعداد معدودی از کاربران به درآمدی قابل‌توجه دست یافتند. این بازی تلگرامی با بهره‌گیری از کاربران برای تبلیغات و انجام بازی‌های درون‌برنامه‌ای، به استثماری گسترده دست زد و در حالی

که کاربران زمان، انرژی و هزینه‌های خود را صرف آن می‌کردند، سازندگان بازی به سودهای کلانی دست یافتند. در نهایت، تجربه کاربران نشان داد که وعده‌های کسب درآمد آسان غالباً سرابی بیش نیست و بدون تلاش واقعی نمی‌توان به درآمد پایدار دست یافت.

یکی از کاربران رده بالای همستر هم از کاریکاتوری به عنوان عکس زمینه استفاده کرد که بسیار مورد توجه قرار گرفت. تصویر پروفایل او و نیز تصویر بزرگ شده آن در شکل ۶ نمایش داده شده است.



شکل ۶. تصویر پروفایل یکی از بازیکنان برتر همستر کامبت

تصویر پروفایل نفر اول همستر کامبت، شخصیت معروف مستر فریمن^۱ را که به یک سریال انیمیشنی روسی اینترنتی مرتبط است، در وضعیت نشسته روی صندلی ساعت شنی نشان می‌دهد. این تصویر به شکلی خلاقانه یادآوری می‌کند که در واقع این بازی نوع اتلاف وقت است. این تصویر به شکلی طنزآمیز و کنایه‌آمیز به معضل اتلاف وقت و وابستگی بیش از حد به فناوری، به‌ویژه تلفن‌های همراه، می‌پردازد. ساعت شنی که نمادی از گذر سریع زمان است، نشان می‌دهد چگونه لحظات ارزشمند زندگی را در فعالیت‌های غیرمفید سپری می‌کنیم. این تصویر به‌طور هوشمندانه‌ای رفتارهای روزمره انسان‌ها و وابستگی آن‌ها به رسانه‌های اجتماعی و فناوری را به چالش می‌کشد.

در نهایت برای اینکه تصویری اجمالی از بحث‌های مطرح شده در این مقاله ارائه شود آن‌ها در قالب یک جدول بیان می‌شوند. این مضامین به مفهوم‌پردازی تجربه

زیسته ماکمک می‌کنند. در جدول شماره ۱ مضمون‌های اصلی و فرعی استخراج‌شده از متن آورده شده است.

جدول ۱. مضمون‌های اصلی و فرعی نهایی حاصل از بخش تحلیل مقاله

مضمون اصلی	مضامین فرعی
اجتماع‌سازی و ایجاد پیوندها	<ul style="list-style-type: none"> - دعوت از دوستان و آشنایان برای پیوستن به بازی و ایجاد پیوندهای جدید یا تجدید پیوندهای قدیمی - کالایی‌شدن روابط صمیمانه به‌عنوان استراتژی بازی - استفاده از پیوندهای اجتماعی برای افزایش کاربران و سودآوری
فردگرایی و تضعیف اجتماع‌گرایی	<ul style="list-style-type: none"> - رقابت‌جویی و روحیه طمع‌کارانه در بازی - انباشت بی‌پایان سکه‌ها و منفعت‌طلبی فردی - نبود حس هم‌تیمی‌بودن و مashedگی در میان بازیکنان - رمه دیجیتال به‌عنوان جامعه‌ای فاقد انسجام و روح جمعی
اقتصاد توجه و مصرف زمان	<ul style="list-style-type: none"> - طراحی مکانیزم‌هایی مثل کمبو روزانه برای حفظ تعامل کاربران - مصرف وقت کاربران برای ارتقاء و انباشت منابع بازی - تبدیل بازی از یک سرگرمی ساده به فعالیتی فراگیر و مداوم
بازتعریف کار در اقتصاد دیجیتال	<ul style="list-style-type: none"> - وعده‌های کسب درآمد آسان و کار بدون زحمت - جایگزینی فعالیت‌های سنتی کار با لمس بی‌پایان صفحه نمایش - چالش با مفهوم سنتی کار و ارتباط میان تلاش و پاداش در فضای دیجیتال
تجربه ناکامی کاربران	<ul style="list-style-type: none"> - ناکامی کاربران در دستیابی به درآمد پایدار - سودآوری محدود برای کاربران در مقابل سود کلان سازندگان بازی - استثمار زمانی و اقتصادی کاربران توسط بازی
تحولات فرهنگی و اجتماعی مرتبط با بازی	<ul style="list-style-type: none"> - تأثیر بازی بر روابط اجتماعی و عادت‌های روزمره - تغییر رفتار کاربران از نگاه انتقادی به عادت‌واره‌های مصرفی - نقش اقتصاد توجه در تغییر الگوهای رفتاری کاربران

نتیجه‌گیری

بازی همستر کامبت نه تنها نماینده‌ای از تحول در عرصه بازی‌های دیجیتال مبتنی بر اقتصاد وب ۳ است، بلکه به‌طور هم‌زمان تحولات فرهنگی، اجتماعی و روان‌شناختی کاربران را نیز بازتاب می‌دهد. در این مقاله که به شیوه خوداتنوگرافی نگاشته شده است، تجربه شخصی از این بازی از سطحی‌نگری اولیه تا غوطه‌وری ژرف تحلیل شده و به ابعاد چندلایه آن پرداخته شده است. نتایج کلیدی حاصل از این مطالعه به این شرح بیان می‌شود.

۱. اقتصاد توجه و اعتیاد دیجیتال:

بازی همستر کامبت، با طراحی مکانیزم‌هایی چون «کمبو روزانه» و استفاده از عناصر انگیزشی همچون «کد مورس»، توانسته است رفتار عادت‌گونه‌ای در کاربران ایجاد کند. این مکانیزم‌ها باعث می‌شوند که بازیکنان هر روزه بخشی از وقت و انرژی خود را صرف بازی کنند تا جایی که حتی خرده‌وقفه‌های روزمره به فضایی برای تعامل با بازی تبدیل می‌شوند؛

۲. رابطه‌سازی و تجاری‌سازی روابط انسانی: از طریق مکانیزم دعوت دوستان، بازی نه تنها شبکه‌های اجتماعی کاربران را دوباره فعال می‌کند، بلکه به شکل کالایی آن‌ها را در خدمت منافع شخصی بازیکن درمی‌آورد. این روند، به جای تقویت هویت جمعی، فردگرایی و روحیه رقابت‌جویانه‌ای را ایجاد می‌کند که در آن «رابطه» به ابزاری برای کسب سود تبدیل می‌شود؛

۳. تناقض هویت جمعی و فردگرایی: برخلاف تأکید بازی بر هم‌تیمی بودن و همکاری، همستر کامبت بازتاب‌دهنده فرهنگی است که فردگرایی، طمع و انباشت‌گرایی در آن غالب است. این بازی، به تعبیر بیونگ-چول هان، جامعه‌ای «رمه‌وار» اما بدون روحیه همبستگی را بازنمایی می‌کند، جایی که کاربران در انزوای فردی خود به رقابت مشغول‌اند؛

۴. بیوند بازی با سیاست‌های پلتفرمی و فرهنگی: همستر کامبت، با افزایش تعداد کاربران تلگرام، استراتژی‌های بازاریابی جهانی را تقویت کرده و هم‌زمان سیاست‌های محلی برای جایگزینی پیام‌رسان‌های داخلی در ایران را به چالش کشیده است. این بازی نشان‌دهنده تأثیرگذاری اقتصاد پلتفرمی بر رفتار و عادات کاربران ایرانی است؛

۵. تحول در معنای سرگرمی: بازی که در ابتدا به عنوان سرگرمی ساده شروع می‌شود، به تدریج به وسیله‌ای برای پر کردن تمامی برهه‌های زندگی روزمره و حتی برهم‌زدن توازن روانی کاربران تبدیل می‌شود. این تحول، از نگاه انتقادی نسبت به دیگران به یک درگیری ژرف با بازی تغییر یافته و در نهایت به نوعی وسوسه فکری دائمی ختم می‌شود. در یک نتیجه‌گیری کلی باید گفت، بازی همستر کامبت، اگرچه به عنوان یک تجربه سرگرم‌کننده و جذاب معرفی می‌شود؛ اما لایه‌های پنهانی از اقتصاد توجه، کالایی‌سازی روابط انسانی و تغییر عادات فرهنگی را در خود جای داده است. این بازی به خوبی منعکس‌کننده پیوند بین فناوری‌های جدید، فرهنگ دیجیتال و رفتارهای فردی و اجتماعی در بستر وب ۳ است.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مأخذ

ابراهیم، یاسمین (۱۴۰۰). تولید «خود» در عصر دیجیتال، ترجمه سید ابوالحسن فیروزآبادی و حسین حسینی، تهران: انتشارات پژوهشگاه فضای مجازی.

ایسپا (۱۴۰۳). نتایج جدیدترین نظرسنجی ایسپا؛ میزان استفاده ایرانیان از پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی. وب‌گاه مرکز افکارسنجی دانشجویان ایران (ایسپا). قابل دسترسی در: <https://ispa.ir/Default/Details/fa/3472>

پارساپور، آرش (۱۴۰۱). واتس‌آپ فیلتر شد، وب‌گاه دیجیتاتو. قابل دسترسی در:

<https://digiato.com/article/2022/09/21/whatsapp-banned-in-iran>

حبیبی، ساناز. (۱۴۰۳). همستر کامبت چیست؟ آموزش جامع بازی Hamster Kombat، وب‌گاه ارزدیجیتال. قابل دسترسی در: <https://arzdigital.com/blog/report-hamster-kombat-tutorial>

سورین، ونر و تانکارد، جیمز (۱۳۸۱). نظریه‌های ارتباطات، ترجمه علیرضا دهقان، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

شاکری، محمدعلی (۱۴۰۳). بررسی پدیده ارزهای دیجیتال سرگرمی‌محور: مطالعه موردی نات‌کوین و همستر، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.

شکرخواه، یونس (۱۳۸۶). آشنایی با نظریه اشاعه نوآوری‌ها، همشهری آنلاین. قابل دسترسی در:

<https://www.hamshahrionline.ir/news/32580>

صابری، امیرحسین (۱۴۰۳). کسب ارز دیجیتال با بازی موبایل؛ معرفی بهترین بازی‌های P2E. وب‌گاه حسینی‌فاینانس، قابل دسترسی در: <https://hoseinifinance.com/blog/crypto-earning-mobile-game>

کوثری، مسعود (۱۳۸۷). درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: سلمان.

مائورا، فرانس (۱۳۹۸). مطالعات بازی: بازی و فرهنگ از آغاز تا امروز، ترجمه حمیدرضا سعیدی، تهران: فرهنگ نشر نو.

هفت صبح (۱۴۰۳). کلاه‌گشادی که همستر سرمان گذاشت: به هر نفر چقدر همستر رسید؟ روزنامه هفت صبح. قابل دسترسی در: <https://7sobh.com>

هفت صبح (۱۴۰۳). ضرر هنگفت یک ایرانی که نفر هفتم بازی همستر کامبت بود، روزنامه هفت صبح. قابل دسترسی در: <https://7sobh.com/%D8%A8%D8%AE%D8%B>

Adams, T. E. Jones, S. H. & Ellis, C. (2015). Autoethnography. Oxford: Oxford University Press.

Attaran, M. & Gunasekaran, A. (2019). Blockchain for Gaming. In book: Applications of Blockchain Technology in Business (pp.85-88). DOI:10.1007/978-3-030-27798-7_12

Barney, N. (2023). Gamification. <https://www.techtarget.com/>. <https://www.techtarget.com/searchhr-software/definition/gamification>

- Bhand, A., Bhand, R., & Mali, M. (2024). Green Computing in Tourism Industry: A Systematic Review of IT Adoption Model. *Journal of Innovations in Business and Industry*. 2(2), 69-78. <https://doi.org/10.61552/JIBI.2024.02.002>
- Cahill, A. & Deshpande, S. (2021). *Blockchain-based Gaming: A Primer*. The Block Research.
- Dixon, S. J. (2024). Most Popular Social Networks Worldwide as of April 2024, by Number of Monthly Active Users. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Sozialforschung*. V. 12, NO. 1, Art 10, January 2011
- Guzman, A. L. (2019). *Human-Machine Communication*. New York. Peter Lang.
- Habibi, S. (2024). What is Hamster Kombat? A comprehensive tutorial of the Hamster Kombat game. Arzdigital. <https://arzdigital.com/blog/report-hamster-kombat-tutorial/> [in Persian]
- Haft-e Sobh. (2024). The huge loss of an Iranian who was the seventh player in Hamster Kombat. Haft-e Sobh Newspaper. <https://7sobh.com/%D8%A8%D8%AE%D8%> [in Persian]
- Haft-e Sobh. (2024). The scam Hamster pulled on us: How much Hamster did each person receive? Haft-e Sobh Newspaper. <https://7sobh.com> [in Persian]
- Hamster Kombat Whitepaper. (2024). hamsterkombatgame.io. https://hamsterkombatgame.io/docs/HK_WP_03.pdf
- Han, B.C. (2017). *In the Swarm: Digital Prospects*. London & Massachusetts: MIT.
- Han, B.C. (2017). *In the Swarm: Digital Prospects*. Massachusetts: MIT Press.
- Harari, Y. N. (2024). *Nexus: A brief history of information networks from the Stone Age to AI*. Penguin Random House.
- Ibrahim, Y. (2021). Producing the “Self” in the digital age (S. A. Firouzabadi & H. Hassani, Trans.). Tehran: Cyberspace Research Institute Press. [in Persian]
- ISPA. (2024). Results of the latest ISPA survey; The extent of Iranians’ use of messengers and social networks. Iranian Students Polling Agency (ISPA). <https://ispa.ir/Default/Details/fa/3472/> [in Persian]
- J. Hamari, J. Koivisto and H. Sarsa. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Waikoloa, HI, USA. pp. 3025-3034, doi: 10.1109/HICSS.2014.377.
- Jewitt, C. et al. (2020). *Interdisciplinary Insights for Digital Touch Communication*. London: Springer Open.
- Karthikeyan, k. (2023). The History, Evolution, and Future of Mobile Gaming. Gameopedia. <https://www.gameopedia.com/the-history-evolution-and-future-of-mobile-gaming/>
- Kowsari, M. (2008). *An introduction to video and computer games*. Tehran: Salman. [in Persian]
- Levintova, D., & Zubov, A. (2024). How Has Hamster Kombat helped Telegram reach 700M+ MAU?

- AppMagic. <https://appmagic.rocks/blog/hamster-kombat-telegram>
- Maura, F. (2019). Game studies: Games and culture from the beginning until today (H. Saeedi, Trans.). Tehran: Farhang Nashr-e No. [in Persian]
- Mayra, F. (2008). An Introduction to Game Studies: Game and Culture. London & Los Angeles: Sage.
- Meszaros, J. (2020). Commodification of intimacy and sexuality. In N. A. Naples (Ed.), Companion to sexuality studies (pp. 437-449). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781119177600.ch23>
- Nardi, A. B. & Kallinikos (2008). In International Encyclopedia of Communication. Edited by Wolfgang Donsbach. Oxford: Blackwell Publishing.
- Parsapour, A. (2022, September 21). WhatsApp was blocked. Digiato. <https://digiato.com/article/2022/09/21/whatsapp-banned-in-iran> [in Persian]
- Saberi, A. (2024). Earning cryptocurrency with mobile games: Introducing the best P2E games. Hoseini-Finance. <https://hoseinifinance.com/blog/crypto-earning-mobile-game/> [in Persian]
- Severin, W., & Tankard, J. (2002). Communication theories (A. Dehghan, Trans.). Tehran: University of Tehran Press. [in Persian]
- Shakeri, M. A. (2024). Examining the phenomenon of entertainment-oriented cryptocurrencies: A case study of Notcoin and Hamster. Tehran: Research Institute for Culture, Art and Communication. [in Persian]
- Shokrkhah, Y. (2007, May 19). Introduction to the diffusion of innovations theory. Hamshahri Online. <https://www.hamshahronline.ir/news/32580> [in Persian]
- Williams, C. (2024). Top 10 Telegram Tap-to-Earn Crypto Games You Need to Try in 2024. Medium.com. <https://medium.com/web3marketingpulse/top-10-telegram-tap-to-earn-crypto-games-you-need-to-try-in-2024-783e6debed74>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.